

Rechenrallye - Spielanleitung

Spielidee

Das Spiel kann ab Klasse 5 zur Vertiefung der Grundrechenarten eingesetzt werden. Die Spieler:innen versuchen, möglichst viele Zielkarten und damit Punkte zu gewinnen. Dazu müssen sie die gewürfelten Zahlen mit den Grundrechenarten kombinieren. Wer am schnellsten eine gültige Rechnung findet, darf eine Karte nehmen. Falsche Lösungen bringen Minuspunkte.

Bei den höheren Schwierigkeitsstufen reichen einfache 1×1 -Aufgaben meist nicht mehr aus. Um die Lösungszahlen zu erreichen, müssen die Spieler:innen in der Regel alle drei Würfel geschickt miteinander kombinieren.

Spielmaterial

Rechenrallye-Karten in drei Schwierigkeitsstufen: leicht (grün), mittel (blau), schwer (rot)
– müssen im Vorfeld oder von den SchülerInnen ausgeschnitten werden
3 Würfel (8-, 10- und 12-seitig) pro Kartenset, zur Differenzierung ein 4. Würfel (6-seitig)
Sanduhr (optional)

Spielvorbereitung

Das Spiel ist für 2 bis 5 Spieler:innen.

Sortiert die Karten nach Schwierigkeitsstufen und legt sie in drei offenen Reihen in der Mitte des Tisches – eine Reihe für jede Farbe (Grün = Leicht, Blau = Mittel, Rot = Schwer). Es liegen also neun Karten aus. Die übrigen Karten bleiben als Nachziehstapel am Rand.

Spielablauf

- 1. Würfeln:** Ein:e Spieler:in würfelt mit allen drei Würfeln.

2. **Rechnen:** Alle Spieler:innen versuchen gleichzeitig, mindestens zwei Würfelzahlen mit den Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division) so zu kombinieren, dass das Ergebnis einer ausliegenden Karte entspricht. Jeder Würfel darf nur einmal verwendet werden!

3. **Karte schnappen und Sanduhr umdrehen:** Wer eine Lösung hat, nimmt die passende Karte und legt sie vor sich. Sobald die erste Karte genommen wurde, wird die Sanduhr umgedreht. Alle anderen haben Zeit bis die Sanduhr abläuft, um ebenfalls eine Karte zu nehmen.
Pro Runde darf jede:r Spieler:in nur eine Karte nehmen.

Die Sanduhr ist optional. Wenn man den Zeitdruck vermeiden möchte, kann man sie einfach weglassen. Die Runde ist dann beendet, wenn die SpielerInnen keine passende Karte mehr finden, jeder SpielerIn eine Karte hat oder nachdem die erste Karte genommen wurde.

4. **Nachrechnen:** Nach Ablauf der Zeit muss jede:r Spieler:in seine Rechnung nennen. Ist sie korrekt, zählt die Karte Pluspunkte entsprechend der Anzahl Symbole oben links. Ist sie falsch, wird sie umgedreht und zählt die entsprechende Anzahl als Minuspunkte.

5. **Neue Runde:** Karten auffüllen, neu würfeln, weiter geht's.

Spielende & Wertung

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr nachgelegt werden können.

Punkte zählen:

Vorderseite = Pluspunkte entsprechend der Anzahl Symbole oben links,

Rückseite = Minuspunkte entsprechend der Anzahl Symbole oben links.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Differenzierungsmöglichkeiten

- 1) Jede:r Spieler:in darf pro Runde beliebig viele Karten nehmen – aber nur, wenn er für jede eine korrekte Rechnung nennen kann.
- 2) Einsatz eines 4., 6-seitigen Würfels.
- 3) Es müssen immer alle drei Würfel verwendet werden.
- 4) Es müssen immer alle vier Würfel verwendet werden.
- 5) Verwenden oder Weglassen der Sanduhr.

Rechen-Rallye · Zielkarten (Ausschneiden)

<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>3</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>4</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>7</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>8</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>9</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>12</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>15</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>18</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>1</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>24</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>25</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Leicht</div> <div>◆</div> <div>27</div> <div>Rechen-Rallye</div>

Rechen-Rallye · Zielkarten (Ausschneiden)

<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>32</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>33</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>35</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>36</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>40</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>42</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>45</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>48</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>50</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>54</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>56</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Mittel</div> <div>♦ ♦</div> <div>60</div> <div>Rechen-Rallye</div>

<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>22</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>26</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>28</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>34</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>38</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>41</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>39</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>43</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>74</div> <div>Rechen-Rallye</div>
<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>46</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>52</div> <div>Rechen-Rallye</div>	<div>Schwer</div> <div>◆ ◆ ◆</div> <div>68</div> <div>Rechen-Rallye</div>